

Presentado por:

Yesica Paola Arias Fonseca

**El micro-mito gráfico en el Teatro Villa Mayor, una estrategia para enseñar a los niños a  
cuidar la naturaleza**

Tutores:

Victoria Angélica Quinche

Diego Alejandro Gutiérrez



Universidad Piloto de Colombia

Facultad de Arquitectura y Artes

Programa de Diseño Gráfico

Bogotá D.C Colombia

2018

## Tabla de Contenido

<b>1. Introducción</b>	3
<b>2. Delimitación temática</b>	5
2.1 Análisis observacional	6
2.2 Contexto social, cultural e histórico	7
2.3 Relación entre actores, público objetivo y factores	8
2.4 Situación a transformar o intervenir	9
<b>3. Planteamiento del problema/oportunidad</b>	10
3.1 Pregunta investigativa	11
3.2 Categorías de investigación	11
<b>4. Objetivos</b>	11
4.1 General	11
4.2 Especifico	12
<b>5. Justificación</b>	12
5.1 Aportes del proyecto	12
5.2 Pertinencia Disciplinar	13
<b>6. Marco referencial</b>	14
6.1 Estado del arte	14
6.2 Desarrollo teórico	17
<b>7. Diseño metodológico conceptual</b>	18
7.1 Fases del desarrollo metodológico e instrumentos a aplicar	18
7.2 Categorías a aplicar y análisis de la información	20
7.3 Concepto transversal	27
7.4 Decisiones de diseño	27
<b>8. Propuesta de diseño</b>	28
8.1 Componente pragmático	28
8.2 Componente simbólico	29
8.3 Componente Formal	
<b>9. Conclusiones</b>	
<b>10. Referencias consultadas</b>	30
<b>11. Anexos</b>	31

## Introducción

Uno de los principales motivos por los que se inició este proyecto de grado, es que a veces es indispensable seguir al corazón, aliar los buenos pensamientos a la razón y agarrar de la mano a la creatividad para no perderse en el proceso. Los caminos de la vida nunca serán fáciles, pero si cada individuo se dispone a fluir, se entrega a los errores y al aprendizaje, es posible que, dentro de los pequeños detalles y las historias perdidas en el tiempo, encuentre reflexión y con ella tranquilidad. Entendiendo que no se puede exigir que todas las personas se interesen por las mismas cosas, es posible reunir las para contribuir en soluciones u oportunidades creativas con gran impacto, gracias al diseño gráfico.

Es así que el papel de los relatos de animales míticos Muisca en esta investigación trata de ser una guía que genere un cambio importante en las acciones que afectan el entorno como la naturaleza, ya que Las Naciones Unidas resaltan que la protección y el mejoramiento del medio humano es una cuestión fundamental que afecta tanto a comunidades como al desarrollo del país, ya que hay un uso excesivo de agua, explotación de terrenos vírgenes, muerte de animales que contribuyen a una biodiversidad estable y contaminación del aire (ONU, 2018). De tal forma que “si una historia tiene el poder de cambiar una vida, por qué no transformamos la educación en historias reales que sirvan para expresar conceptos”. (Torregrosa, 2017). Conceptos, que pueden surgir de los más soñadores, de aquellos a los que siempre se les debería pedir una opinión antes de tomar una decisión, los niños.

“Los niños son quienes toman la batuta para cambiar el mundo, llevarlos al sentimiento no es difícil, ellos quieren ayudar, quieren cooperar y más si ven lo que pueden hacer” (Llauradó, 2015). Afortunadamente existen espacios de libre expresión, espacios que los mismos niños escogen para aprender, reforzar determinados temas o simplemente por ocio. Uno de estos espacios es el teatro, donde las historias toman vida y se apoderan de la imaginación, educando y generando cultura.

## Delimitación temática

El teatro como espacio, la mitología Muisca como guía, y el diseño gráfico como disciplina, poseen una relación muy amplia en esta investigación. El teatro es un lugar para contemplar situaciones, eventos y sensaciones que abren la puerta a representaciones e interpretaciones que dan sentido y credibilidad a las ideas dentro de un tiempo-espacio. Cuando se habla de espacios como el teatro en Bogotá hay una influencia cultural que evoluciona cada día, con propuestas de reflexión, crítica y divulgación, mostrando la amplia gama de temas que se pueden abordar (Comunidad teatral de Bogotá, 2014), por eso el Teatro Villa Mayor, espacio que más adelante se explicará a detalle, abre las puertas a tratar temas como la Mitología Muisca.

Los mitos han estado presentes siempre como las preocupaciones del hombre, perdurando en el teatro actual (Bello, 2014, p.6). Pero hay que tener en cuenta que estos relatos son ejemplares, no mienten, no son como una fábula<sup>1</sup>, una superstición y mucho menos es producto de la irracionalidad u ignorancia, porque cuenta con su propia lógica y motivo (Eliade, 1985). Es por eso que aunque al mito se le juzgó apresuradamente, es posible entenderlo hoy como una realidad, es aquello que no se diferencia del pensamiento y la vida donde el humano se unifica con otros humanos, animales, y plantas para llegar a la sabiduría (Strauss, 1964), o en el caso de esta investigación, llegar a la reflexión de situaciones que afectan el entorno natural para la pervivencia humana, por eso cuando se entra en contacto con la mitología, algo que se aprende es a ser héroe. Joseph Campbell un experto en mitología que aportó teóricamente en “Guerra de las galaxias”, una película con un rico contenido gráfico decía que “recurrir a la mitología es una gran solución, porque ahora que todo el mundo habla de innovación, de construir el futuro, miles de generaciones anteriores a esta han tenido que enfrentarse a situaciones por las que otros pasarán. Habría entonces que aprender de ellos” (Campbell y Bill Moyers, 1991). Los mitos hacen parte de una identidad<sup>2</sup>, donde priman las emociones y las sensaciones de un imaginario común<sup>3</sup> para formar cultura y establecer una unión entre lo que se consideraba primitivo y civilizado, haciendo imposible separar la naturaleza de la cultura (Strauss, 1978. Mito y significado).

---

<sup>1</sup> Es una narración breve que normalmente se presenta en prosa o verso con alusión a animales u objetos personificados con intenciones éticas

<sup>2</sup> Ser una persona o cosa en concreto con rasgos o características que la diferencian de otras.

<sup>3</sup> Es un conjunto de símbolos, costumbres y recuerdos que tienen un significado específico y común para todas las personas que hacen parte de una comunidad.

Culturas como la de los indígenas Muisca, primeros habitantes de Bacatá<sup>4</sup> cuando era zona rural y una de las más antiguas comunidades, vivieron un proceso de urbanización dadas las condiciones de la migración a la llegada de la colonización, perjudicando su cultura y el medio en el que habitaban en 1770 al hacer que desaparecieran muchos aspectos formales de su cultura (ONIC, 2018). A pesar de esto prevalecen a través de sus mitos centrados en la naturaleza y la conexión entre el hombre y los tres cosmos, que según el Museo del Oro están conformados por aire, agua, y tierra, donde los animales son la conexión simbólica que los representan y los conecta (Guía del Museo del Oro Comunicación Personal, 20 de marzo del 2018), además estos animales al ser arte y criaturas ejemplares con atributos semejantes a los humanos ayudan a pensar en el comportamiento de las personas y le dan sentido a la vida como parte de los mitos (Banco de la República, sf). Su riqueza cultural es muy grande y en la actualidad pretenden defender el territorio (Asociación de Cabildos Indígenas de Bogotá ASCAI, 2016) del que surge una preocupación por la forma en que las personas están tratando a la naturaleza, dicen que “la madre está triste y que hay que despertar la conciencia de otros, crear una conexión con la creación, porque los humanos se han convertido en una plaga, todo se daña y se pervierte en sus manos y si la naturaleza es propiedad de la humanidad ¿Qué está haciendo cada individuo con ella y qué legado va a dejar? Si se cuida como es debido, también se cuida el espíritu colectivo de cada ser viviente que la habita”. (Neusa, 2016)

Al entender cómo el teatro, el mito y la naturaleza se relacionan, se evalúa el contexto y la unión que tienen con el diseño gráfico por medio del análisis observacional que a continuación (2.1, 2.2, 2.3) se especificará a profundidad. La intervención del diseño gráfico como disciplina, genera oportunidades en estos espacios y temas, a través del lenguaje visual, las emociones y la narrativa gráfica que los relatos sobre animales míticos Muisca reflejan. El banco de la república apoya la idea de que los relatos míticos animales permiten “Enseñar al ser remplazados por imágenes, además de aprovechar el deseo que tienen los niños por investigar sobre animales” (Banco de la República, 2006), de esta manera la gráfica es una pieza argumental que permite generar y estructurar herramientas entorno a la reflexión y la entretención del público (Actas de diseño N°5, 2008) dando paso al storytelling como una estrategia adecuada que integra la importancia del relato y la conexión emocional necesaria para con el público objetivo.

---

<sup>4</sup> Como antiguamente los indígenas Muisca - Chibchas llamaban a la ciudad de Bogotá.

## 2.1 Análisis observacional

La importancia de aplicar cada recurso a disposición para entender por qué cuidar la naturaleza, permite mostrar a la mitología como una guía que brindan las comunidades ancestrales, en este caso Muisca de Bogotá, además de disciplinas como el diseño gráfico en espacios que no sólo se utilizan para el ocio sino para el aprendizaje del arte y la cultura, como el teatro y el apoyo de entidades gubernamentales como el IDEAM<sup>5</sup> y la Alcaldía de Antonio Nariño que resaltan el hecho de que “ Las comunidades ancestrales ocupan un lugar importante como individuos, conociendo, usando y manejando el medio natural que habitan correctamente, donde la misma base de la historia confirma que deben tener la primera voz, ya que los registros señalan que los medios naturales estaban en excelente estado hasta la época de la colonización, dando testimonio de cómo es debido sostener la base de la conservación y de aquello que provee bienestar al ser humano” (IDEAM, sf), además de eso la alcaldía se preocupa por encontrar el medio por el cual concienciar y educar a los barrios populares de la zona, de ahí parte la “implementación de programas de formación cultural y ambiental en la localidad” ya que “la educación ambiental es un proceso permanente en el cual los individuos y las comunidades adquieren los conocimientos, valores, destrezas, experiencia y también la determinación que les capacite para actuar, individual y colectivamente en la resolución de los problemas ambientales presentes y futuros, para el saber hacer y el saber ser” (Política Nacional de Educación ambiental, 2009). Es por eso que los Cabildos Muisca actuales desarrollan procesos para reflejar la importancia de sus saberes, a través del arte y la cultura, desarrollando talleres, hablando con académicos, colaborando con las actividades en espacios que se abrieron para ellos y para temas relacionados con su cultura por parte de la Alcaldía Mayor de Bogotá, con el fin de entender cómo cuidar la naturaleza, generar visibilidad y reflexión en las personas, pero en espacial en los niños (Vélez, comunicación personal, 2018). (**Anexo 2**) Así es como el Teatro, en específico el de Villa Mayor, muestra en su cronograma que su franja más exitosa, la franja familiar<sup>6</sup>, por el número de su aforo y el programa que la dirige llamado “Cultura Común”<sup>7</sup> uno de los más importantes del distrito, sumerge a dicha franja en un movimiento artístico ya que presenta

---

<sup>5</sup> Instituto de Hidrología, Meteorología y Estudios Ambientales.

<sup>6</sup> Espacio que permite llevar programas educativos a las familias desde un enfoque artístico y crítico

<sup>7</sup> Conjunto de conocimientos y tradiciones que caracterizan a un pueblo o sociedad.

diversas actividades<sup>8</sup>, pero para esta investigación se enfoca en la cinematográfica, que permite desarrollar un proceso educativo hacia las artes audiovisuales y gráficas, donde asisten en su mayoría niños, además de llamar la atención de los espectadores porque muestra interés en hacerlos partícipes, permitiendo que aprendan de manera eficaz y divertida, sembrándoles además, inquietud por el arte y la cultura, entendiendo que no hay edad para dejar un legado y al tiempo tener la libertad de escoger lo que aprenden o lo que los entretiene (**Anexo 1**). De tal manera que el Teatro de Villa Mayor entra a contribuir al abrirse como espacio para que se trabajen temas como los relatos míticos Muisca (Martínez, Comunicación personal, 2018).

### **(Anexo 2)**

Por eso es indispensable para los Muisca que los niños trabajen con los relatos míticos animales que se encuentran en los lugares sagrados y en información evidenciada en el Banco de la República, junto con el Museo del Oro (Cabildo Muisca, sf). (**Anexo 3**)

## **2.2 Contexto social, cultural e histórico**

Gracias a esa conexión entre el espacio, el tema involucrado y la oportunidad que se ve al ahondar en la información muestra que el teatro mencionado anteriormente está ubicado en Bogotá, más específicamente en el barrio Villa Mayor en la localidad 15 de Antonio Nariño, construido sobre cimientos Muisca (Alcaldía Local de Antonio Nariño, sf). El Teatro Villa Mayor fundado en el 2001 y renovado en el 2013 con apoyo del Fondo de desarrollo Local de Antonio Nariño y la iniciativa del alcalde local Giovanni Monroy, se inaugura con la aprobación del exalcalde mayor de Bogotá Gustavo Petro (Placa por los Amigos del teatro, 2014). Según Álvaro Andrés Martínez Coronel, el actual director del teatro dice que se han enfocado en brindar eventos dedicados a la cultura y el arte exclusivamente, donde programas como cultura común pretenden llevar la cultura y el arte a los barrios populares a través de su oferta pública apoyada por IDARTES, La Orquesta Filarmónica de Bogotá, Biblio Red, La Cinemateca Distrital, y el Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo, en conjunto con artistas locales que llevan sus propias propuestas. El teatro sólo cuenta con materiales de carácter técnico audiovisuales, un escenario y un salón de espera dedicado a la lectura, su público lo miden por el aforo de cada franja y la opinión de las personas que asisten, además de ser llamado por los medios “el epicentro cultural del sur de Bogotá” porque es diverso y gratuito (Martínez, comunicación personal, 2018).

---

<sup>8</sup> Actividades con carácter lúdico y creativo como talleres, cinematografía y lecturas con juegos.

A partir de espacios que comparten la idea de proyectar conocimientos y recibir ideas hasta de su mismo público como el anterior y ser apoyados por el gobierno, permiten involucrar temáticas inclusivas como los relatos de animales míticos Muisca, ya que los Muisca crearon estos saberes específicos a partir de la observación a los animales y su hábitat, que creó una apropiación simbólica por cada grupo animal de los tres cosmos<sup>9</sup>, dándole paso al animismo<sup>10</sup> que refleja hasta el día de hoy el arte y la teoría, ya que todos esos elementos naturales son importantes al mismo nivel (Legast, 1998), por eso lugares como el Museo del Oro dan a entender que los animales aparecen en los mitos y cuentos como criaturas ejemplares con atributos que los asemejan a los seres humanos y a la vez son metáforas y símbolos que ayudan a valorar el patrimonio inmaterial ecológico con el fin de respetarse y transmitirse a generaciones futuras, aprovechando que los niños gustan de investigar sobre animales y la creatividad es una aproximación a esa investigación y a la expresión del mismo (Banco de la Republica, sf).

Todo está construido desde la manifestación del pensamiento, hay que estar atentos a lo que se ve y no se ve, no todos los mitos valiosos se basan en dioses registrados por los colonos, existen animales y espíritus que resguardan los territorios naturales, con los cuales los abuelos buscaban volver hacia el respeto de la naturaleza, volver hacia la vida y pagarle por todo lo que brinda, siendo necesario empezar por la semilla, los niños (Chautá, comunicación personal, 2018), ya que “Educar en la verdad es una tarea que va más allá del sólo hecho de alimentar el cuerpo, ya que el espíritu necesita orientación y la nueva generación, debe crecer con orgullo de lo que se es y se tiene, sintiéndose orgulloso de ser hijo de la madre tierra” (Cabildo Muisca, sf) por eso “la Secretaría de Ambiente, colegios, ONGS y alcaldías, cuentan con ellos con la intención de darle el ‘toque ético’ y ancestral a sus diferentes procesos educativos, sociales y ambientales” (Gómez, 2008, p.4).

### **2.3 Relación entre actores, público objetivo y factores**

El primer instrumento aplicado se da como un análisis observacional no participativo y un registro de lo observado mediante un diario de campo: “La observación no participativa se caracteriza por llevar a cabo el estudio de la materia u objeto estudiado sin participar con él. De modo que, se busca conseguir la mayor objetividad posible, ya que al no participar de forma

---

<sup>9</sup> Aire, tierra y agua, elementos con los que los animales se relacionan.

<sup>10</sup> Son animales con conciencia propia que como parte de una cultura deben ser respetadas como parte de la naturaleza.



activa con lo que se estudia, se puede observar en su estado natural sin que el investigador pueda alterar su naturaleza mediante el simple hecho de estudiarlo”. (Universidad internacional de valencia, 2018) herramienta con la cual se encontraron los factores: culturales, la responsabilidad ambiental y el desarrollo integral<sup>11</sup> dentro del Teatro Villa Mayor que permitió acceder a la segunda herramienta definida como entrevista a los expertos “Se trata de un encuentro entre el entrevistador y el experto con el fin de obtener respuestas externas que puedan proporcionar nuevos datos o puntos de vista no planteados con anterioridad.” (Thinkers, 2018) encontrando a los dos primeros actores: El director del teatro y los expertos en mitología no se conocen pero disponen de información o de la divulgación de la misma sobre los Muiscas, otro de los actores, para así encaminar el proyecto en el último factor encontrado a través de la visita de campo que tiene como objetivo “... Entrar en contacto directo con la gente, los lugares y los hechos donde tiene lugar el problema... se debe realizar un estudio previo y preparar ciertas hipótesis o hechos que sean importantes comprobar” (Thinkers, 2018). Dando como resultado el factor clave de la investigación: el cuidado de la naturaleza, la conexión con los niños y los relatos de animales míticos.

Se define entonces como público objetivo a los niños de entre 6 y 10 años que asisten a la franja familiar en el Teatro Villa Mayor, “ya que es la etapa en la que obtienen conocimientos y adquieren experiencias esenciales para desarrollar su capacidad como seres humanos” (UNICEF, 2005).

## **2.4 Situación a transformar o intervenir**

Al haber delimitado el tema, su respectivo contexto (2.2), los actores, el público específico y los factores (2.3) para comprender de dónde a dónde empieza a crearse una conexión, es indispensable traer a colación una breve recopilación de los puntos más importantes que se tratan en este proyecto, para que sea más claro aquello que se pretende transformar o intervenir. De tal manera que el Teatro Villa Mayor al estar abierto a trabajar temas con relación a los relatos de los animales míticos Muisca, el cuidado de la naturaleza y estar apoyados por marcos legales gubernamentales y académicos renombrados, contribuyen al trabajo que realizan en la franja familiar, que es en donde los niños tienen un contacto directo con estos temas y son libres de

---

<sup>11</sup> Proceso orientado a satisfacer las necesidades humanas, tanto material como espiritual con especial atención a las necesidades de poblaciones con bajos recursos.

asistir además de abrir espacio para que otras disciplinas participen. Así es como permite entender que el diseño gráfico puede intervenir dentro del teatro en compañía de los relatos sobre animales míticos Muisca gracias a la última herramienta de observación que se realizó, permitiendo clasificar las actividades que más le llaman la atención a los niños dando como resultado un amplio contenido gráfico ya que la actividad cinematográfica contribuye un valor importante tanto al relato, la iconografía, las emociones y la narrativa gráfica, de tal forma que se intervendrán los medios audiovisuales sin implicar que el prototipo sea cien por ciento digital, pues ya que los relatos tienen muchas formas de adaptarse y trascender en estos medios, así permitiría plantear otra perspectiva y elementos en las historias que se le dan a conocer al niño en el Teatro Villa Mayor, abriendo campo a instrumentos como el storytelling que “Es una herramienta creativa para el aprendizaje que ofrece a los espectadores una moraleja o reflexión en torno a un suceso. Se utiliza en grupos interculturales para producir una enseñanza, construir múltiples sensaciones emocionales y promover diversos puntos de vista, además, contar historias es una parte importante del proceso de diseño, ya que posee una estructura en forma de secuencia con beneficios gráficos como el color, la tipografía y las imágenes, para que el espectador se involucre y recuerde a través de esas emociones.” (Edutrends, 2017, p.4)

### **Planteamiento del problema/oportunidad**

El cuidado de la naturaleza se puede infundir de diferentes maneras y en diferentes espacios, pero este proyecto pretende incorporar el storytelling como herramienta base porque “Cuando todo está claro, no hace falta una historia...pero cuando la historia consigue conectar esas piezas que aparentemente no tienen mucho sentido... surge ese arte de contar. Una historia viene de cohesionar, no siempre a lo que tiene sentido, pero tiene la capacidad de transformar una realidad y también de transformar la visión de las personas”. (Torregrosa. B, 2018) Por eso es oportuno llegar al interior de los niños, es decir, sus emociones, para que adquieran una conciencia y apropiación por lo que brinda la naturaleza y más si es contada por aquellos que históricamente han sabido convivir con ella.

Así que el producto final de esta investigación debe poder infundir un mensaje de carácter educativo con la apropiada carga emocional para generar un impacto que proponga otras

alternativas de cuidar la naturaleza, además de permitirle descubrir que existen espacios y herramientas que pueden pasar de lo cotidiano<sup>12</sup> a lo significativo<sup>13</sup>.

### 3.1 Pregunta investigativa

¿Cómo crear una conexión emocional con los niños que asisten a la actividad de cinematografía en la franja familiar del Teatro Villa Mayor por medio del storytelling influenciado por el desarrollo iconográfico de los relatos animales Muisca con el fin de que aprendan a cuidar la naturaleza?

### 3.2 Categorías de investigación

- **Storytelling:** “Es una herramienta creativa para el aprendizaje que ofrece a los espectadores una moraleja o reflexión en torno a un suceso. Se utiliza en grupos interculturales para producir una enseñanza, construir múltiples sensaciones emocionales y promover diversos puntos de vista.” (Edutrends, 2017).
- **Iconografía:** “Conjunto de imágenes que están relacionadas con personajes o temas que responden a ideas o tradiciones” (Rae, sf).
- **Narrativa gráfica:** “Una comprensión básica de la narración por medio del dibujo” (Eisner.W, 2001).
- **Mitología Muisca:** “Catalogada como ley de origen donde los espíritus cuentan lo que ocurre en cada lugar, re-significa, renueva y muestra lo que los creadores dejaron como ordenanzas en su territorio” (Cabildo Muisca, 2008).
- **Cuidado:** “Acción de cuidar (|| asistir, guardar, conservar)” (Rae, sf).
- **Naturaleza:** “Conjunto de todo lo que existe y que está determinado y armonizado en sus propias leyes” (Rae, sf).

## Objetivos

### 4.1 Objetivo general

Crear una conexión emocional con los niños que asisten a la actividad de cinematografía en la franja familiar del Teatro Villa Mayor por medio del storytelling influenciado por el

---

<sup>12</sup> Que se hace de forma habitual o rutinaria.

<sup>13</sup> Se refiere a cuando un tema se expone y se da a entender con propiedad a las personas.

desarrollo iconográfico de los relatos animales Muisca con el fin de que aprendan a cuidar la naturaleza.

## **4.2 Objetivos específicos**

- Analizar las diferentes actividades que se realizan dentro de la franja familiar para ir estableciendo una ruta que involucre la narrativa gráfica.
- Desarrollar una metodología que reúna la iconografía y la clasificación taxonómica de los animales míticos Muisca para entender las emociones que cada animal genera en los niños.
- Proponer el storytelling como un mediador para que se promuevan los procesos educativos que sirven de complemento a la secuencia de conceptos que los niños apropiaron gracias a su reacción emocional en el Teatro Villa Mayor.

## **Justificación**

### **5.1 Aportes del proyecto**

Según Claude Lévi Strauss, “El individuo se relaciona con su entorno a partir del pensamiento, no por instinto o por necesidad de preservación, haciendo imposible separar la naturaleza, de la idea de cultura” ponía como ejemplo claro lo anterior a través de sus estudios del totemismo<sup>14</sup>, que normalmente representa una figura zoomorfa o de carácter vegetal, mostrando la admiración de algunas de las cualidades como el hecho de que algunos animales son cazadores o colaboradores, algunas plantas abren camino a los saberes medicinales, convirtiendo entonces el pensamiento ‘primitivo’ en uno intelectual. Pero ¿qué tiene que ver esto con la cultura indígena Muisca o para ser más específicos, a sus relatos? Por mucho tiempo luego de la colonización se les consideró pueblos primitivos, desmeritando los posibles avances que pudieran haber tenido como comunidad tanto en sus saberes como en sus costumbres. Sin embargo en la actualidad, se está empezando a ver reflejado parte de ese esfuerzo por dar a conocer sus conocimientos, por compartir sus historias con otros individuos, y expresar su preocupación por diversos temas que por mucho tiempo se ignoraron, de tal manera que al posicionarse en un espectro de la sociedad un poco más visible, está permitiéndoles involucrarse

---

<sup>14</sup> Representa un vínculo que enlaza a una comunidad

en escenarios sociales, culturales, económicos y hasta ambientales, uno de sus temas fuertes e importantes para épocas en donde el calentamiento global y la inconciencia de las personas está llevando a la naturaleza a deteriorarse.

De tal manera que el diseño gráfico entra como un agente de intervención social y cultural, con propuestas innovadoras y presentando soluciones acertadas, gracias al trabajo en conjunto con las personas, diferentes disciplinas y las diferentes herramientas que dispone, evoluciona o inventa al pasar del tiempo, abriendo campo para que el proceso educativo de estos temas se manifieste a través de narrativas gráficas gracias al storytelling.

## **5.2 Pertinencia disciplinar**

La pertinencia disciplinar se establece desde las conexiones emocionales que el Storytelling puede generar porque según Edutrend: “

- **1.** Facilita el recuerdo o acceso sencillo a la memorización.
- **2.** Vincula emociones y la empatía.
- **3.** Propicia el aprendizaje reflexivo (McDrury y Alterio, 2003).
- **4.** Promueve el uso del pensamiento y manejo del entendimiento del diálogo.
- **5.** Fomenta el pensamiento crítico.
- **6.** Inspira y motiva a la audiencia (McDrury y Alterio, 2003).
- **7.** Genera y contribuye conocimiento e información a partir de la experiencia de otros.
- **8.** Impulsa la identidad con base en las características grupales o comunidades multiculturales (Ball, Beckett e Issacson, 2015; Haigh y Hardy, 2010).
- **9.** Provee la adopción de distintos puntos de vista (Charon, 2006).
- **10.** Ayuda a transferir las emociones, sensaciones y las experiencias vividas por el narrador (Storyteller).
- **11.** Mejora la competencia de la comunicación lingüística.
- **12.** Anima el empleo de los recursos TIC y dispositivos multimedia.
- **13.** Favorece la atemporalidad y actualización del contenido e información (perdura o evoluciona).
- **14.** Eleva la creatividad y la imaginación.
- **15.** Facilita la adaptación de nuevos procedimientos en la praxis educativa.”

(Edutrends, 2017) Además que, por su practicidad y poco tecnicismo, se adapta al desarrollo de las actividades realizadas en el teatro como las actividades cinematográficas. Por otro lado, la narrativa gráfica se involucra a manera de storyboard como acompañamiento del storytelling para tener una visión más amplia de las ideas correspondientes a los procesos de ideación y prototipado.

## **Marco referencial**

### **6.1 Estado del arte**

Realizando una búsqueda de referentes que soporten la investigación, relacionados con storytelling y narrativa visual se encontraron las siguientes propuestas más allegadas al proyecto que se está realizando:

***Mulaka (Video juego):*** este proyecto de unos jóvenes diseñadores gráficos, vinculados en el mundo de la programación y los videojuegos presentan un juego de acción y aventura en 3D basado en la cultura indígena Tarahumara de México, el poderoso pueblo Tarahumara llegó a ocupar la mayoría del norte de México. Contrario a lo que se cree, eran guerreros hábiles y conflictivos. Existe evidencia de sus encuentros contra Apaches, Conchos y otras tribus que nunca pudieron conquistarlos. Cuando los Jesuitas llegaron y empezaron a colonizar, comenzó un conflicto sangriento que duró 100 años antes de que pudieran de nuevo establecerse en paz. Los Tarahumara aún viven y se han adaptado bastante bien al mundo moderno. Conservan muchos de sus ritos, mitos y costumbres ancestrales, pero han mezclado a la religión católica con la suya. Su cultura se puede observar cada día en el estado de Chihuahua, e incluso es posible presenciar su manera natural de vida en los asentamientos esparcidos alrededor de la hermosa Sierra (Mulaka kit de prensa, 2018. Lienzo). Así que extrajeron los elementos con los que más podría interactuar el usuario, como mitos, cuentos y lugares de la cultura Tarahumara, una vivencia de la cultura para que pueda experimentar desde su idioma, los lugares que recorrían y la explicación de por qué los llamaban como los llamaban.

Este proyecto logró posicionarse tan bien que empresas como Nintendo, Sony y Microsoft, son los principales promotores, al incluirlo en el catálogo de juegos de sus

diferentes consolas, creando así un impacto más amplio en los usuarios y facilitando que las personas conocieran más sobre la cultura desde un producto innovador.



**Fuente:** <https://www.lienzo.mx/mulaka/?lang=es>

El referente da a conocer cómo se puede generar un interés sobre temas ancestrales y generar una experiencia a través de la interacción que hay entre el usuario y el producto, para generar recordación y empatía.

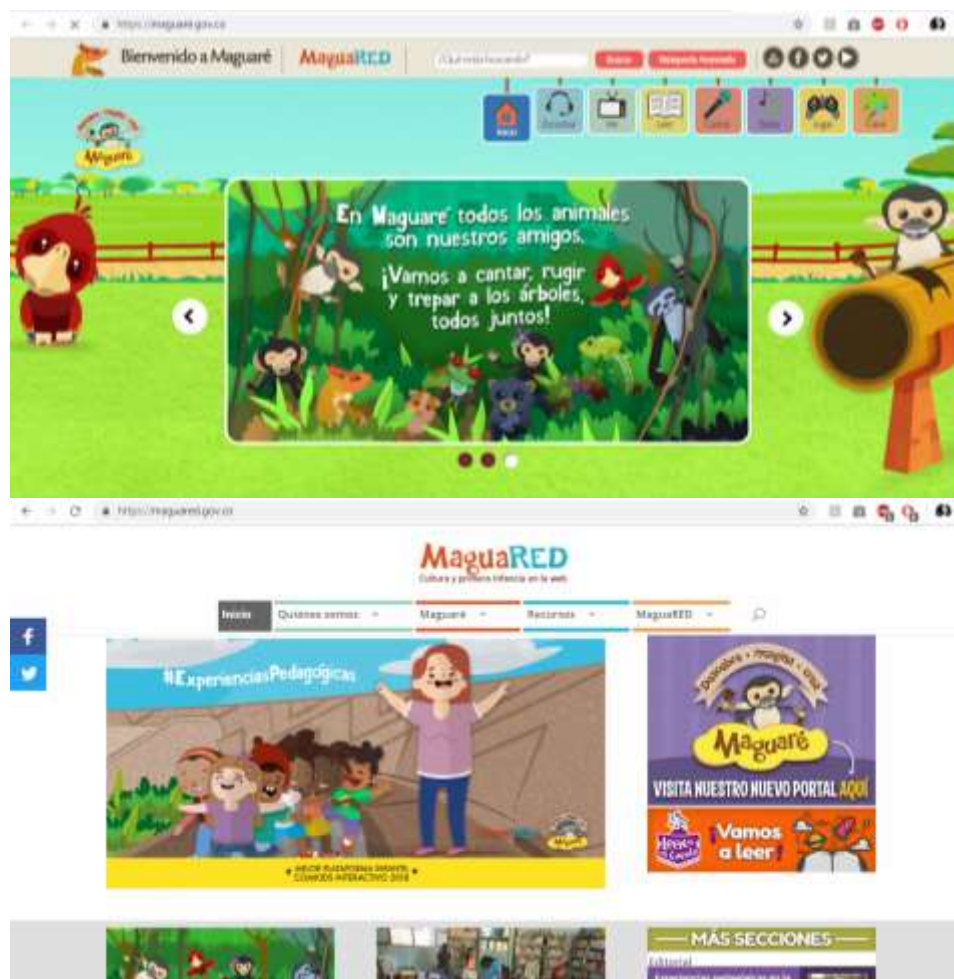
***La asombrosa excursión de Zamba (Animación):*** es un proyecto argentino, a manera de una serie animada que se presenta en televisión y se encuentra en plataformas de internet, pertenece al ministerio de educación de Argentina, este promueve la educación a través de un niño que cuenta tras sus aventuras los principales sucesos de la historia Argentina y algunos fragmentos de otros países, es un recurso que hace práctica y más entendible la información, para los niños.



**Fuente:** <http://www.zamba.pakapaka.gob.ar/>

El referente da a conocer una forma práctica y de fácil comprensión sobre temas tan complejos como la historia para niños además que gracias al interés del público, ahora existe un juego.

**Maguared o Maguaré (Plataforma virtual):** es un proyecto colombiano, desarrollado por el Ministerio de Cultura en alianza con la Pontificia Universidad Javeriana con el fin de trabajar con niños de cero a seis años, para que exploren actividades de índole digital relacionadas con expresión artística , patrimonio cultural y lectura. Maguared es una plataforma para adultos que tienen niños o están a cargo de niños, a los cuales capacita para educar a los niños de la mejor manera y Maguaré cuenta con el contenido para niños entre los cuales se encuentran actividades de escucha, videos, lecturas, canto, baile, juegos y de crear para explorar la creatividad a través de lo aprendido.



**Fuente:** <https://maguare.gov.co/> y <https://maguared.gov.co/>



El referente muestra variedad de información para la contribución con el aprendizaje de los niños, además que no sólo se presentan como plataforma virtual, sino que también, visitan lugares como el Teatro Villa Mayor para realizar talleres con los familiares, los niños y profesionales a cargo de ellos, en donde explican el funcionamiento de la plataforma y el desarrollo de actividades para que compartan juntos.

## **6.2 Desarrollo teórico**

Comprendiendo la importancia del relato mítico Muisca en esta investigación siendo una guía para el desarrollo de procesos gráficos y la necesidad de iniciar con la toma de decisiones metodológicas, es pertinente mencionar que el storytelling “Para cautivar a la audiencia encuentra vital agrupar y definir los elementos que logren atrapar la atención de manera creativa con el fin de producir una narración puntual y eficiente, sin perder de vista el eje central: Construir un vínculo entre el espectador y la historia... La fragmentación de la narración ayuda a definir el procedimiento que beneficia a la seducción del espectador a través de una historia cautivante y emocional, ya que la eficiencia de una historia consiste en respetar su estructura mítica (separación, iniciación y retorno) o usar una estructura simplificada que incluya contexto, crisis, cambio y conclusión.” (Edutrends, 2017).

Es por lo anterior que Joseph Campbell (2001) tras su entrevista en el libro “El poder del mito” y su investigación “El héroe de las mil caras” donde rigen los personajes arquetípicos<sup>15</sup> y el efecto educacional que cumple el mito. Explica que las historias que se narran provienen de un mundo inmaterial, la psique del ser humano, comprobando que culturas en épocas pasadas tienen la misma capacidad de estructurar una historia como en la anterior cita se menciona, dejando una huella en cada individuo. Pues “Consiste en estudiar un objeto o suceso que puede enlistar emociones en una narración y se utiliza para captar la atención” (Porcher y Groux, 2013) ya que “las narraciones le pueden dar sentido a los incidentes y etapas de la vida, pues los seres humanos están marcados con historias y experiencias que moldean la forma del pensamiento personal” (Edutrnds, 2017) más si se encuentra acompañada de los procesos de construcción iconográficos que las mismas culturas ancestrales como los de los relatos de animales mitológicos Muiscas representaban, ya que construían imágenes para darles significado con respecto a lo que se relacionaba con su entorno o manera de vivir y es aún más indispensable

---

<sup>15</sup> Una especie de prototipo.

volver a resaltar su nuevo sistema mitológico catalogado como “ley de origen” donde los espíritus cuentan lo que ocurre en cada lugar, resignificando, renovando y mostrando lo que los creadores dejaron como ordenanzas en su territorio” (Cabildo Muisca, 2008), y aunque “la iconografía sea una rama de la historia del arte que se ocupa principalmente en el significado del arte en contra posición con su forma” (Arciniegas, 2017), pues la imagen muestra los comienzos de la humanidad como una pauta (Rodríguez, 2005).

Partiendo de las imágenes y los relatos surgen las narrativas gráficas ya que son “un medio que vista con fines educativos es una poderosa herramienta comunicativa y didáctica, vista como práctica artística, capaz de retratar cualquier situación que tenga la imaginación de producir. Cada vez más trabajan sobre la narración gráfica, destacando su importancia histórica, social y cultural. Lo anterior le ha dado a la narración gráfica un lugar como medio artístico... partiendo de la adaptación como punto inicial para en un futuro poder llegar a entender las posibilidades creativas y expresivas que de esta se desprenden” (Gómez. J y Bonilla. L, 2017), volviéndose entonces indispensable para enseñar sobre el cuidado de la naturaleza ya que al haber entendido por separado términos como <<cuidado>> y <<naturaleza>> se deben explicar unificados, para poder implementar una metodología acorde al término puntual. Catalogada por los indígenas como madre tierra y por los demás individuos medio ambiente, se hace necesario crear conexiones entre estos dos términos que en igual medida son significativos. Así que se conoce como medio ambiente “al compendio de valores naturales, sociales y culturales existentes en un lugar y un momento determinado, que influye en el futuro de generaciones venideras.” (Modulo de sensibilización ambiental) En cuanto a la definición que respecta a la comunidad Muisca la cual se está trabajando se entiende que “El territorio es uno solo, es como un cuerpo de un humano acostado donde rige un espíritu elemental ya que todo se rige por las señales del cosmos” (Abuelo Suaga gua Ingativa, 2016).

## **Diseño metodológico conceptual**

### **7.1 Fases del desarrollo metodológico e instrumentos a aplicar**

Se aplica el desarrollo metodológico en apoyo de las tres primeras fases del análisis observacional (pag.6) que dan paso a nuevas herramientas construidas desde un nuevo proceso de desarrollo que interpreta y analiza el proyecto desde una perspectiva gráfica que permite un

posible acercamiento del prototipo. En las siguientes fases se valida ese proceso gráfico y lo efectivo de la intervención para los niños que asisten a la franja familiar del Teatro Villa Mayor.

## **Fase 1: Analizar**

*Objetivos de fase:*

- Entender cuáles son las actividades a las que más les gusta asistir dentro de la franja familiar del Teatro Villa Mayor.
- Clasificar las actividades por orden de importancia y en cual les gustaría que les enseñaran sobre el cuidado de la naturaleza.

*Instrumento:* Card sort

Una clasificación de tarjeta es una forma rápida y fácil de iniciar una conversación sobre lo que más les importa a las personas para las que se diseña. Al poner una baraja de cartas, cada una con una palabra o una sola imagen, en las manos de alguien y luego pedirles que las clasifiquen en orden de preferencia, obtendrás una gran perspectiva de lo que realmente cuenta. También puede usar el ejercicio de Ordenación de tarjetas para iniciar una conversación más profunda sobre lo que él o ella valora o y por qué.

## **Fase 2: Desarrollar**

*Objetivos de fase:*

- Leer características que se relacionan con cada animal mítico
- Mostrar imágenes de cada animal
- Plasmar en el papel su propia caracterización teniendo en cuenta las características leídas y las imágenes mostradas
- Contar que emoción tienen al ver cada caracterización del animal.
- Evaluar la información recolectada para comprender la conexión emocional que el prototipo debe generar en los niños.

*Instrumento:* Concept sketch

Se debe realizar un conjunto de dibujos que muestren y ejemplifiquen una idea que a través de palabras no se puede explicar, capturando todo su significado, funciones y objetivos donde prima la comunicación y lo que se transmite, no la estética como tal. Al final se debate y se evalúa la viabilidad.

### **Fase 3: Proponer**

*Objetivos de fase:*

- Desarrollar un guion textual determinado por el storytelling que gracias a los datos reunidos de las anteriores herramientas genere un relato propio sobre el cuidado de la naturaleza, con base a los animales míticos Muisca.
- Desarrollar una secuencia de imágenes con ayuda de la narrativa gráfica teniendo en cuenta el guion textual.
- Apoyar el proceso de construcción del storytelling a través de secuencias gráficas que den una previsualización del producto final y su funcionalidad.

*Instrumento:* Story Board

Es una herramienta que proporciona un prototipo rápido que a través de dibujos cuenta una historia con el objetivo de ejemplificar un proceso.

## **7.2 Categorías a aplicar**

Las categorías en las que se basó la investigación fueron:

- ***Animales míticos Muisca:*** Entendiéndose como una estrategia narrativa que se apoya en la imagen y crea una conexión con los humanos, porque los animales, se catalogaron debido al parecido con los humanos, pero en su mejor versión, ya que los representan los elementos de los tres cosmos aire, agua y tierra simbolizando los beneficios que trae a la naturaleza y el rol fundamental de la preservación, para todo ser vivo. Es por eso que se desprende la categoría: ***Relato***, la cual es indispensable porque reúne cada uno de esos saberes que a lo largo de la investigación han sido una

guía indispensable pretendiendo además tener significado y dando a entender de qué manera afecta el entorno donde se trabaja, siendo reflexivo y emotivo.

- ***Cuidado de la naturaleza:*** Se evidencia a partir de la relación con el medio natural, la cultura y el arte, para aprender a contribuir en el desarrollo de ambientes saludables tanto para los humanos como para los seres que habitan en ellos. Además, muestra diferentes ambientes donde la educación es participe, ya que se observan intercambios de conocimientos, por eso la necesidad de que “el diseñador gráfico implemente en su praxis la relación amigable con el ambiente, con los principios éticos comprometidos con la sociedad” (Jimenez, 2015). De ahí se desprende la categoría: **Narrativa gráfica**, porque los textos se convierten en imágenes permitiendo al usuario manipular la información, como un mito que nunca igual.
- ***Empatía:*** Se debe a que los niños sientan, entiendan y compartan a través de la iconografía generada por los mitos de los animales para comprender una realidad y convertirla en algo significativo. Aquí es donde surge la categoría: **Conexión emocional**, puesto que las imágenes son interpretables, surgen sentimientos y motivaciones que permiten sentir por otros y su entorno, generando acciones.
- ***El teatro como escenario:*** Es donde interactúan algunos de los actores como el director y los muiscas a demás del publico objetivo; los niños, sirviendo como un espacio donde el aporte educacional se ve beneficiado a través de la categoría: **Interacción**, que consiste en el intercambio de información que las actividades brindan a los niños en el Teatro Villa Mayor con fines reflexivos.

## **Análisis de información**

### **Fase 1: Analizar**

La primera herramienta se dio en un taller donde los niños participaron en todas las actividades que se realizan dentro del cronograma de la franja familiar para explicar una herramienta web (**Foto N°1, N°2**) que educa a los niños desde casa sobre otras culturas y la naturaleza, en un lapso de tiempo que duró una hora aproximadamente. Comenzaron con una lectura corta, bailaron, cantaron, vieron un corto animado de 2 minutos para pasar a jugar y dibujar en grupos de a 5 personas, lo cual ayudó a identificar dentro de un sólo taller, cuáles son

las preferencias de los niños respecto a las actividades. A demás mostraban emotividad cuando pasaban imágenes o videos sobre animales.

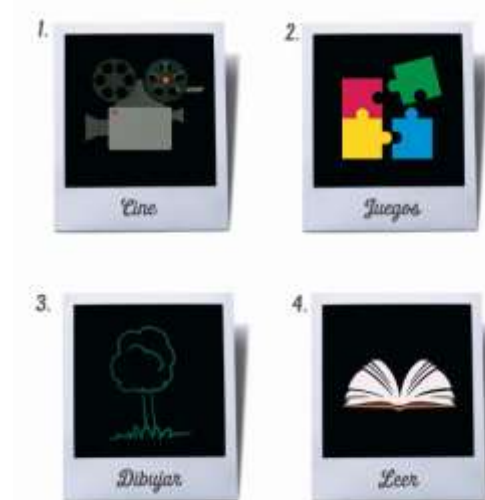


Foto N° 1, [Fotografía del Teatro Villa Mayor].  
(Bogotá 2018). Archivo fotográfico del Teatro Villa Mayor.



Foto N° 2 [Fotografía de Yesica Arias]  
(Bogotá 2018)

El hallazgo se ve evidenciada al entender que a los niños les llama más la atención la cinematografía como metodología para aprender sobre temas educativos, ya que al presentarles unas tarjetas con imágenes relacionadas con cada actividad que dispone de espacios para que el diseño gráfico se involucre, las clasificaron en el siguiente orden:



## Fase 2: Desarrollar

Aquí se realizó una clasificación de los animales míticos Muisca (**Ficha de características N° 1**), con la finalidad de que diez niños escucharan las características de 10 animales escogidos de entre alrededor de 50 especies, tanto por sus formas, como por el hecho de que se compartían dentro de la ideología de todos los Muisca sin importar la región. Así que los niños al ver las fotos crearían su propia representación, comprendiendo además los elementos a los que hacen parte cada uno de los animales dentro de los tres cosmos de la mitología Muisca, consecuente a eso, lograrían realizar su propia caracterización.

Características de los animales míticos Muisca		
Animal	Representa	Imagen
Cosmos Aire		
Rey Gallinazo	Luz	
Paujil Piquiazul	El cielo en la tierra	
Cosmos Tierra		
Venado de Cola Blanca	Habilidades para tejer Espíritus del paramo	
Mono Nocturno	Comunicación Sabiduría	
Puma	Fortaleza	

Características de los animales míticos Muisca		
Animal	Representa	Imagen
Zarigüeya	Rapidez Buenas cosechas	
Cosmos Agua		
Serpiente Sabanera	Mantienen el equilibrio del universo Tienen forma de ríos	
Cocodrilo Americano	Espíritu negativo Equilibrio del agua	
Pez Capitan	Abundancia de comida Obsequios	
Rana Misera	Alimento del sol lama a la lluvia	

Ficha de características N°1

Luego los niños plasmaron su propia caracterización (**Foto N° 3**) donde se dan los hallazgos porque no sólo reflejan formas, colores y texturas, sino que también abrieron espacio a sus emociones, capturando todo su significado y el reflejo de que efectivamente la mitología permite personificar y recrear cualquier realidad, siendo una guía de nuevas historias.



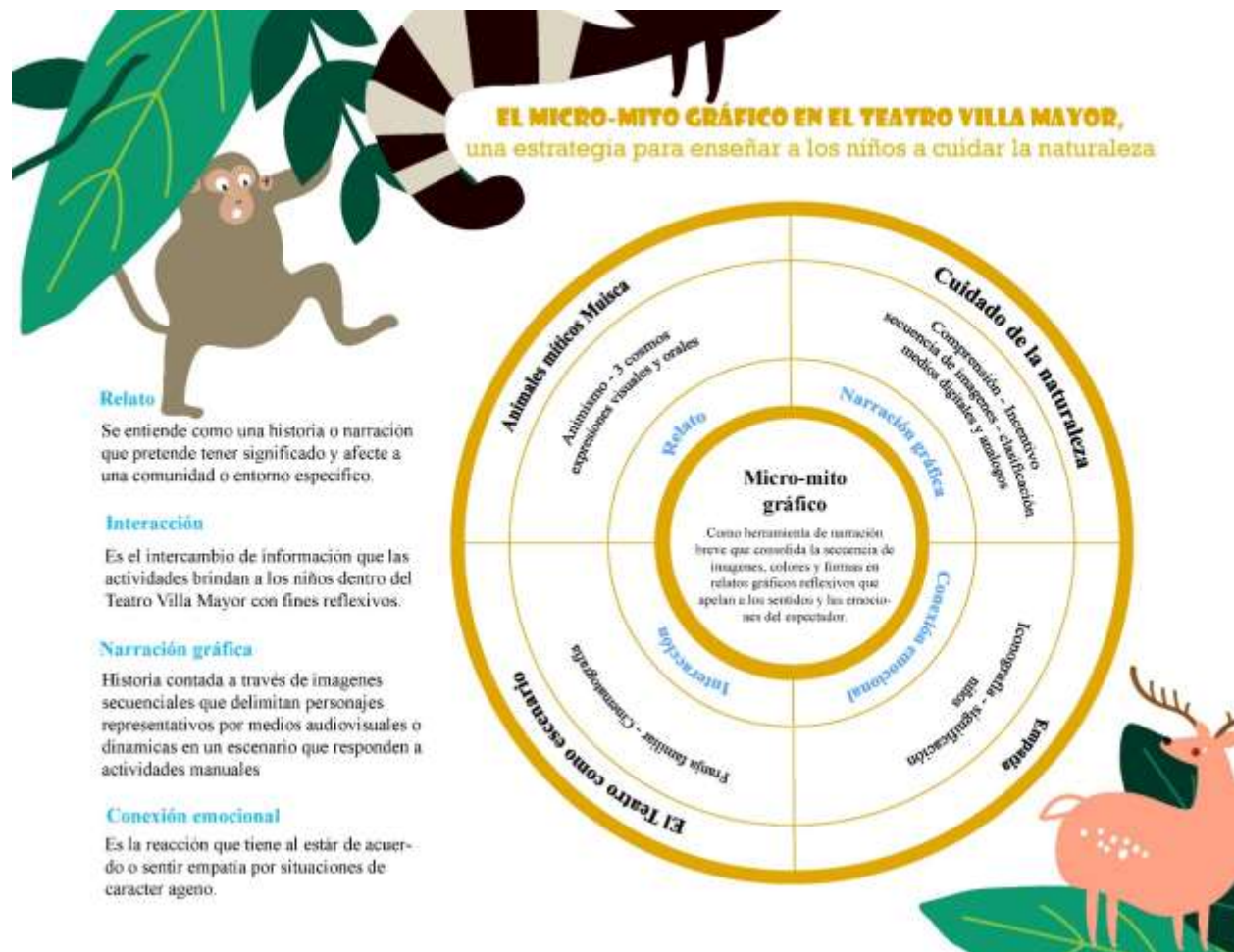


Caracterización y emociones			
	Libertad		Preocupación
	Tranquilidad		Ternura

Caracterización y emociones			
	Diversión 		Liderazgo 
	Sorpresa 		Soledad 
	Desagrado 		Felicidad 

Foto N°3 [Fotografías de Yesica Arias] (Bogotá, 2018)

### 7.3 Concepto transversal



Analizando la explicación y la importancia de cada categoría que surge, el resultado del concepto trasversal es: **Micro-mito gráfico**, entendido como una herramienta de narración breve<sup>16</sup> que consolida la secuencia de imágenes, colores y formas en relatos gráficos reflexivos que apelan a los sentidos y las emociones del espectador.

### 7.4 Decisiones de diseño

Las decisiones de diseño se organizan gracias al concepto transversal, para darle paso a una lluvia de ideas (**Anexo 4**), donde la propuesta de diseño involucre los hallazgos recolectados con las herramientas de diseño metodológico que dan cuenta de los conceptos empíricos como el **relato**, del cual surge la idea de realizar una historia escrita corta, la cual le da una temporalidad

<sup>16</sup> Que no demora mucho, pero brinda un mensaje efectivo.

y orden a la **narrativa gráfica** en la que se realiza un guion gráfico por medio de un storyboard donde las emociones de los niños, las características **iconográficas** que le otorgan los misticos y los mismos niños a cada animal contribuyen a la construcción de personajes humanizados, creando así una **conexión emocional** que debe generar el producto final y da cabida a un incentivo tangible por medio de la **interacción** que se da entre la cinematografía y el público específico, teniendo en cuenta que la acción final es aprender a cuidar la naturaleza.

Es ahí donde se articulan la creación o caracterización de personajes haciendo empática la conversación entre el producto y el usuario. Por eso surgen aportes relevantes como los cortometrajes, los microrrelatos gráficos, publicidades animadas en donde se podría promocionar un taller de sembrado y apadrinamiento de árboles con el Jardín Botánico. Así se entiende que la ilustración y la animación son la base de la construcción del prototipo.

### **Propuesta de diseño**

Teniendo en cuenta las decisiones de diseño, se define como prototipo, un cortometraje que cumpla con la conexión emocional necesaria, permitiendo introducir a los niños en un mundo donde los animales brindan el ejemplo de cómo cuidar la naturaleza, pero no sin antes observar cómo puede llegar a ser el mundo si las acciones del ser humano siguen siendo las mismas que la ONU menciona en la actualidad (**Introducción**), de tal manera que tanto la caracterización de los personajes ilustrados, como su trasfondo simbólico debe interpretarse a través de un discurso entre las formas, los colores, la música y la narración oral que de esta se pueda desprender. Además, es pertinente que si se muestra la causa que construye el mensaje reflexivo, por consiguiente debe haber un efecto que es donde entra el kit, ya que contiene unas semillas de pensamientos, tierra para sembrar y un mensaje que explica la importancia de la madre tierra desde el cabildo Muisca, más una pregunta que le da la opción al niño de responsabilizarse por un pedazo de naturaleza propio, que simboliza el cuidarse a sí mismo y el ser el héroe como Strauss lo confirmaba al inicio de esta investigación (**Delimitación temática**). Lo anterior ayuda al niño a comprender cómo de lo micro se puede llegar a lo macro y a confirmar lo que el abuelo Muisca dice, “Cuando se cuida el ser interior se logra conectar con la madre tierra” (Suagua, 2012, p. 20) por eso la semilla y la tierra se encuentren en el interior de la caja.

Así es como el proyecto *Una jauría del mito* nace y pretende ser expuesta en la pantalla del Teatro Villa Mayor, consultando un espacio dentro del cronograma de la franja familiar, para que

los niños de 6 a 10 años decidan si quieren asistir al cortometraje animado y aprendan a cuidar la naturaleza, escuchando además una breve presentación en el escenario, donde se explique por qué se realizó la investigación y qué conocimientos aporta el diseñador gráfico en este tipo de proyectos.

### 8.1 Componente pragmático

Aquí se descubre que funcionalidad tiene *Una jauría del mito*, ya que tiene una duración de 2 minutos, debido a que en el análisis observacional los niños prestaban más atención a los videos cortos que a los más prolongados en tiempo, en esté corto animado (**Imagen N° 4**) hay una secuencia narrativa que inicia con el nudo y finaliza con el desenlace, en un formato de 400 x 400 mm, siendo un formato adaptable para las proyecciones cinematográficas, ya que la reproducción de este debe realizarse a través de un medio audiovisual, el cual se localiza en el Teatro Villa Mayor, la música que lo acompaña debe tener ritmos melancólicos, de valentía y felicidad según el desarrollo de la secuencia gráfica fortaleciendo ese vínculo emocional que se pretende generar.

Luego de presentar el corto, se abre espacio a una explicación del proyecto y sesión de preguntas, para finalizar con la entrega del kit de 6 x 10 cm, al niño o niña (**Imagen N° 5**, **Imagen N° 6**), que según la rae significa la palabra kit se refiere a un “Conjunto de productos y utensilios suficientes para conseguir un determinado fin” (Rae,sf). Este kit es practico por su tamaño, puesto que el niño podrá cargarlo y manipularlo sin ningún problema, además cumple con las dimensiones para que tanto la tierra como las semillas quepan y permita tener una legibilidad segura del texto, ya que lleva una frase y una pregunta.

La presentación la actividad será realizada por el director del Teatro, la explicación del proyecto y entrega del kit, se hará por parte de la diseñadora así mismo como las respuestas a las preguntas que el público tenga. Luego está la reflexión que le deja la visualización de este, haciendo efectiva la comunicación con los niños que asisten al teatro.







Imagen N° 5. Disposición del kit de niña



Imagen N° 5. Disposición del kit de niña

## 8.1 Componente simbólico

El nombre de *Jauría del mito* surge debido a la mezcla de diferentes connotaciones que se fueron dando en la investigación, pues pretende mostrar un grupo de personas que, aunque sus intenciones no sean las mismas, las historias siempre van a impulsar que luchan por una misma causa. Además, se tiene en cuenta la función de cada elemento o tres cosmos como lo llaman los Muisca y lo registra el museo del oro, la tierra, el agua y el aire, con los que se referencia cada

animal clasificado (**Imagen N° 6**), esto se da primero a través de la recopilación de las imágenes de los animales tomadas en el Jaime Duque, junto con la explicación de lo que cada uno simboliza dentro de la mitología Muisca, así que gracias a esta clasificación se escogen los atributos y la personalidad de cada personaje (**Imagen N° 7**). Además da cabida para la explicación teórica que menciona Strauss, donde los mitos ayudan a que las personas se conviertan en héroes y así crear los kits con referencia a los niños de trajes heroicos, por consiguiente el que la semilla, la tierra y los mensajes estén dentro de la caja pretende hacerle ver al niño que si cuida algo que es propio, que viene de su interior como el pensamiento, podrá contribuir en algo más grande.

Otra de las cosas importantes es que la semilla es una flor de pensamiento, que pretende hacer referencia a los sentimientos de los niños y la creencia Muisca de que todo inicia en el pensamiento.

Animales simbólicos		
Animales	Nombre y elemento	¿Qué simboliza?
	Rey gallinazo Aire	Ave con plumas negras, representaba el equilibrio ya que era ayudante de chimnigagua. Es un ave rapaz por lo que creían que limpiaba el mundo, y retomaba almas del cosmos (Museo del Oro, 1998).
	Paujil piquiazul Aire	Plumaje negro y pico azul, representaba el cielo dentro de la tierra, porque no suelen verlas volando, pero su pico y su cresta si resalta da entre los árboles (Museo del Oro, 1998).
	Venado de cola blanca Tierra	Eran regalos de dioses, representaba la habilidad de tejer y se cree que son los espíritus de un Muisca cuando muere, llenándose al parame (Museo del Oro, 1998).
	Mono nocturno Tierra	Representan poder y subidaria porque eran la compañía de los muisca en su vida diaria, es el principal puente de comunicación con los dioses (Museo del Oro, 1998).
	Puma Tierra	Representaban fuerza de los muisca, su piel sobre los caciques otorgaba el poder de convertirse a sus enemigos en abnabas (Museo del Oro, 1998).

Animales simbólicos		
Animales	Nombre y elemento	¿Qué simboliza?
	Zarigüeya tierra	Representa velocidad, cuando las ven predican grandes cosechas o buen clima para sembrar, se asocian con la ercción porque dijeron que lo vieron salir con Bache (Museo del Oro, 1998).
	Serpiente sabanera Agua	El animal más importante para el cosmos agua, representa el origen del cosmos porque Bache bajo y se fue como serpiente. Tienen la forma de rios, deben ser protegidas para mantener el equilibrio (Museo del Oro, 1998).
	Cocodrilo americano Agua	Los asocia con espíritus negativos porque se comen a los hombres pero mantienen el equilibrio de las fuentes hídricas (Museo del Oro, 1998).
	Pez capitán Agua	Se lo considera sagrado y representa abundancia de comida, lo llevaban ofrendas a los dioses (Museo del Oro, 1998).
	Rana misera Agua	Son el alimento del sol y amanecen llavin, pero cuando había sequia aparecían muertas boca arriba, también son sinónimo de fertilidad (Museo del Oro, 1998).

Imagen N° 6. Atributos simbólicos de los animales míticos Muisca.





Imagen N° 7. Caracterización de personajes según los hallazgos.

### 8.1 Componente Formal

Gracias al análisis de cada elemento que lanzaron las herramientas de diseño metodológico, se registran características orgánicas en la forma de los animales y saturación de colores para hacer referencia a los sentimientos de los niños y los 3 cosmos. Los colores ayudan a mostrar el verdadero ser de cada persona al igual que sucede en la naturaleza, la sensibilidad que otorgan las formas orgánicas, permiten recrear un ambiente de nostalgia y de alegría dependiendo de su combinación y los colores saturados, muestra pureza, carece de complicaciones y al encontrarse entre los colores primarios y secundarios se vuelve explicito, entre más saturado esté más cargado de expresión y emociones va a estar (RRPP, 2006), también se toman estas decisiones debido a que cada animal tiene una semejanza o actitud que lo liga al humano. En cuanto a la fuente tipográfica con referencia a las características que se agregan de la naturaleza y el misticismo del mito, se define la para el título de la animación la fuente KG Crossing A line Regular con una modificación 3D y decorado natural, que resaltara sus características y para los kits, se utiliza la fuente Dax-italic por su lecturabilidad y sensibilidad al momento de empezar a leer un texto con significado simbólico.

	#86613
	#1C226
	#B68F1
	#55341
	#6E8B3
	#4D487
	#BEA49
	#C6BE2

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÂÃÄÅËÊËÏÕÖÜabc  
defghijklmnopqrstuvwxyz  
xyzàáâãäåêëïõöü&12345678  
901234567890(\$£€.,!?)*

Dax- Italic  
KG Crossing A Line Regular

## 9. Conclusiones

El diseño gráfico como disciplina permite crear proyectos en pro del desarrollo analizando el comportamiento humano y uniéndose con diversas disciplinas que trabajan temáticas como en este caso lo es la mitología Muisca, la naturaleza y los medios culturales, donde se han venido desarrollando temáticas con un enfoque reflexivo, para llegar a una interacción que estimule e impulse las ideas en donde no sólo participan los expertos sino el mismo público beneficiado de este tipo de investigaciones.

Además de lo académico, el diseño involucra aspectos muy importantes como las emociones, recurso importante para que un producto o idea sean efectivos al momento de tomar decisiones y dar soluciones a las problemáticas que se presentan. En el caso de esta investigación, el diseño se convierte en un intermediario que no sólo permite presentar temas de gran contenido y

complejidad sino que llega a desarrollar historias, mundos y/o universos donde las personas o más específicamente los niños, a quienes por medio de este proyecto se les quiere crear conciencia para que así adquieran un sentido de responsabilidad en las decisiones que pueden afectarlos a sí mismos o a los demás, además de ser empáticos ante situaciones tan importantes como cuidar el entorno natural, que según lo aprendido por la mitología muisca y lo ejemplar de los animales, no sólo brinda vida y bienestar, sino que entabla un dialogo a través de las historias y las gráficas, en espacios como el Teatro Villa Mayor que le dan la libertad al usuario de asistir y aprender generando así conocimiento y apropiación de las soluciones, dándole un sentido heroico y espiritual a las acciones.

### **Referencias consultadas**

- **ALCALDÍA LOCAL DE ANTONIO NARIÑO** | Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. (2018).

Retrieved from <http://www.antonionarino.gov.co/>

- **ALCALDÍA LOCAL DE ANTONIO NARIÑO.** (2009). Implementación de programas de Formación y Cultura Ambiental en la Localidad.

- **Asociación de Cabildos Indígenas de Bogotá ASCAI.** (2018). Tomado de:  
<https://www.youtube.com/channel/UCo5kzT5GDf5g5o4XzJ0XTBQ>

- **Asociación de Salas Concertadas de Teatro de Bogotá, Instituto Distrital de las Artes**  
**Colección: Arte Dramático.** (2018). Diez años en el teatro bogotano. (Libro) Revista Teatros, (N°20). Tomado de: <http://www.idartes.gov.co/es/publicaciones/revista-teatros-no20>

- **Boletín de Arqueología,** (2017) fundación de investigaciones arqueológicas nacionales.

- **Banco de la República. República de Colombia.** Actividad Cultural. Muisca en la exposición del Museo del Oro. Muisca en la exposición del Museo del Oro.

- **Campbell Joseph,** (1991). El poder del mito.

- **Eisner Will,** (Sf). La Narración Gráfica.

- **El diretor Álvaro Andrés Martínez Coronel,** contacto personal. 2018.

- **EduTrends,** (2017) Storytelling.

- **Gómez. F,** (2008) Los chyquys de la Nación Muisca Chipcha.

- **Gómez. J y Bonilla. L,** (2017) Narración Gráfica.

-**MAGUARED cultura y primera infancia** (2018) retomado de:

<https://maguared.gov.co/quienes/>

- **ORGANIZACIÓN NACIONAL DE INDIGENAS COLOMBIANOS, O. N. I. C.** (s.f.).

Muisca. Recuperado de <http://www.onic.org.co/pueblos>

- **ONIC - Muisca.** (2018). Tomado de: <http://www.onic.org.co/pueblos/1126-muisca>

- **Strauss. L** (Sf). Lo crudo y lo Cocido.

-**UNICEF**, (2015) La edad escolar. Tomado de

[https://www.unicef.org/mexico/spanish/mx\\_resources\\_vigia\\_II.pdf](https://www.unicef.org/mexico/spanish/mx_resources_vigia_II.pdf)

## Anexos

(Anexo 1)

**Fase 1:** Comprendiendo el entorno y desarrollo de temáticas del Teatro Villa Mayor, además de las franjas que se evidencian en los cronogramas

**Instrumentos aplicados:** Análisis observacional no participativo, diario de campo y análisis de medios.

**Hallazgos:** Franjas y enfoques culturales.



(Anexo 2)

## Fase 2: Comprendiendo la identidad del teatro y los Muisca actuales

### Instrumentos aplicados: Entrevista a expertos

### Hallazgos: Contexto y saberes de la comunidad Muisca.

## Fase 2 Comprendiendo la identidad del teatro y los Muisca actuales

### Entrevista a expertos

Entrevista a experto		Entrevista a experto	
<p><b>Agosto 17 del 2018</b> Entrevista de audio</p> <p>Se le realizó una entrevista no estructurada a Álvaro Amé, director de teatro.</p> <p>Se le leyeron textuales las intenciones del proyecto para que no se presentaran malentendidos o dudas. Como se le comentó antes de empezar la cita, es un proyecto de grado, con fines académicos, convirtiéndose que le sea vivido 22 años en el barrio y quería hacer algo por la comunidad.</p> <p>Le comentó que estaba al tanto de la experiencia del teatro, que si en esa misma administración se repitió algo que no había en la anterior.</p> <p>Por experiencia propia se que usted tiene un registro a la entrevista con los datos personales de cada persona que usted se acuerda, no sé si lo me podría brindar esa información. Pero quisiera saber ¿cuántos años más al teatro? ¿Adultos, niños, adolescentes, jóvenes o personas con discapacidad?</p> <p>Me gustaría saber qué tan involucrados están en estos proyectos que están de temas como la música Muisca.</p>	<p><b>Respuestas de Álvaro</b></p> <p>Si, antes no se le estaba dando el uso adecuado al teatro, los estaban utilizando para muchos cosas, como campañas políticas, eventos en donde se aculturaba al teatro y se hacían presentaciones y una actividad de teatro con fines culturales. Pero luego se usó solo esto y empezaron a hacer la gestión de las cosas, así como un programa con el actor Diego Vélez llamado "cultura conser" para que la cultura se llevara a barrios populares y que no sólo las personas con dinero tuvieran acceso a estos eventos, vemos un teatro muy bueno, por eso quisiera tema que aporte a la comunidad es necesario, para que las personas puedan tener acceso a muchos eventos, se crearon Alambas con KORTÉ, el Teatro Mayor Julio María Santo Domingo, la Orquesta Filarmónica de Bogotá, Brío Red, la Orquesta Duetto, brindándole a las personas una oferta política, pero que asociar a los eventos gratuitamente, a través de primeros años como tú, o sea artistas locales que vienen nos plantean un proyecto y tras una evaluación se le asigna una franja para que tenga éxito, a demás cuando ya está bien estructurado, no como tú que a personas se van a comentar, se le dan unas condiciones y la persona o el grupo debe asumir esos costos. Por ejemplo nosotros no aceptamos eventos donde se hablo de periodos políticos, de una religión en específico, o venta de artículos o boletas.</p> <p>Cómo tanto puedo darle una información precisa porque así estamos evaluando esto, es un momento por eso que manejamos, por ahora estamos en donde medimos el afiro del público, los más exitosos son la franja familiar, la de teatro para niños, la cinematográfica y la filarmónica.</p> <p>Pues a ver yo estoy muy atento a revisar proyectos artísticos y culturales en especial si son de la localidad, nos interesa mucho eso. Pero lo que se comentó al inicio, es importante que está muy bien estructurado y que tengas como esas no sean instrumentación, si tú ves por ejemplo lo que estaba pasando esta mañana en el festival de cine por los Derechos Humanos, fue un festival que para una vez al año durante una semana y saben cuántas presentaciones van a hacer y a qué público van a dirigir. Es claro, en ese sentido nosotros podemos colaborar, a demás tenemos acceso físico y que tengan calidad con temas artísticos y culturales. Deben tener en cuenta que nuestros recursos son limitados, sólo contamos con material para artes escénicas, reproducciones audiovisuales o para talleres y capacitaciones. No hay espacio como por ejemplo para montar una galería o exposiciones que se sigue de lo ya.</p>	<p><b>Agosto 17 del 2018</b> Entrevista de audio</p> <p>Se le realizó una entrevista estructurada a Lina Wiler, artista muisca en todos los ámbitos en Primera Infancia y trabajadora del Ministerio de Cultura.</p> <p>Se le leyeron textuales las intenciones del proyecto para que no se presentaran malentendidos o dudas, a demás de comentarle que era un proyecto de grado con fines académicos.</p> <p>¿Cómo más lo interés por las comunidades indígenas?</p> <p>Según su experiencia en todas estas comunidades y en que las comunidades indígenas más pueden aportar a las personas?</p>	<p><b>Respuestas de Lina</b></p> <p>Bueno pues yo tengo un acercamiento a todo este tema indígena desde un punto muy personal, en mi vida, pero más que de pronto que sea un trabajo que me lo remunere no, es más un trabajo espiritual y una búsqueda personal muy grande, también porque respeto profundamente las comunidades indígenas y además siento una responsabilidad enorme por poder ayudarlas y cuidarlas de alguna forma. En estos momentos tengo un acercamiento más próximo a la comunidad Ramal del Valle Sábado en lo alto del Putumayo y en un jardín donde está mi hijo que son los Wambianos, que son los Muisca de la zona Guaya, las personas que trabajan conmigo son cercanas a los Cofanes que son del bajo Putumayo, Wayuu, a los Muisca, hay muchos trabajos a nivel visual.</p> <p>Pues desde mi experiencia personal tanto de mis vivencias como las que he compartido con mi hijo, las indígenas nos enseñan y nos ayudan en una vida de desolación física y simbólica, porque hay un valor muy fuerte en sus oraciones, un impulso a entender sobre el ser, de trabajar con el corazón y el espíritu. Yo soy partidaria de que los niños deben crecer y manejar su camino, que tienen sus propias decisiones, a demás que es una forma de salir al mundo, de que sean tolerantes con los demás, dejando que crezcan con un respeto por las cosas diferentes, en las culturas indígenas no importa cómo de lejos, ni que tengan hablas sino que tienen una forma de mirar naturaleza y como habitantes de ella debemos respetar que se quita, eso es lo que empieza desde el nacimiento, debemos apropiarnos de ella y todo el mundo debe entenderlo, sea por los académicos, los artistas, las marchas, los teatros, o los idiomas de los abuelos, y que mejor que parte por los niños que apenas están empezando a aprender de la vida, creando actitudes críticas, complementos y responsables por sus intereses socio culturales.</p> <p>Un episodio importante a resaltar es que, en las cabildos Muisca, hay un proceso para resaltar la identidad, el arte que refleja la cosmovisión y el discurso chincha que sigue siendo una lucha constante, pero también se manifiestan diferentes tradiciones como la creación de chincha y vejidas, además de historias que cuentan los abuelos y la música que representan la expresión y el lenguaje de una cultura que murió en algún momento de la historia.</p>
<p><b>Objetivo de la entrevista</b></p> <p>Tener un conocimiento de cómo maneja el teatro los eventos y qué le aportan al público a través de estos, a demás de saber si tienen alguna retroalimentación.</p>		<p><b>Objetivo de la entrevista</b></p> <p>Entender la visión actual de los cabildos indígenas muisca y cómo perciben del común trabajar y aprender de ellos.</p>	







(Anexo 3)

### Fase 3: Reconocer los lugares sagrados de los Muiscas

**Instrumentos aplicados:** Salida de Campo

**Hallazgos:** Comprender qué tipos de mitos hay y por qué los relatos mitológicos se deben enseñar a los niños .

VISITA DE CAMPO. EXPLORAR/INVESTIGACIÓN		PROYECTO	FECHA
		DISEÑADO POR	VERSION
<b>OBSERVACIONES</b>			
<b>ESCENARIO</b> ¿Cuál es el escenario? Haz una breve descripción.  Un paramo y una laguna con historia ancestral Muisca, considerados como sitios sagrados.	<b>¿qué has descubierto que no supieras?</b>  Que a parte de los mitos creacionistas, existen mitos sobre animales que enseñan a cuidar la naturaleza.	<b>¿qué crees que te falto por descubrir?</b>  Las hitorias completas en los recorridos, tuve que hacerle una entrevista al guía para poder conocer estos mitos sobre animales.	
<b>OBJETIVO</b> ¿qué quieres observar / aprender?  Quiero saber por qué estos lugares son tan importantes para los Muiscas y por qué los consideran sagrados aunque respeten a la madre tierra donde sea que se encuentren.	<b>¿qué te ha impactado?</b>  La pervivencia de elementos simbólicos de la cultura. Y el registro de los mitos en ellos.	<b>Después de la Visita de Campo, ¿dónde te gustaría profundizar? ¿qué dudas te han quedado?</b>  El museo para evidenciar figuras zoomorfas.	

Diseñado por: Thinkers Co. ®  
"Democratizando la innovación para sacar todo tu potencial"  
| Copyright © 2018 Pensadores de Ideas S.L. y/o sus aliados. Todos los derechos reservados |

**DESIGNPEDIA** ThinkersO®  
[WWW.DESIGNPEDIA.INFO](http://WWW.DESIGNPEDIA.INFO) [WWW.THINKERSCO.COM](http://WWW.THINKERSCO.COM)

(Anexo 4)

## Proceso de ideación



## Storyboard

